SNSP-ALYP-FAH

LUCKY LUKE

TM

SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM

MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING

INFOGRAMES

ATTENTION: VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.

WAARSCHUWING: LEES EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR DIE BIJ DIT PRODUKT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO-SYSTEM, DE SPELCASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

LICENSED BY

Nintendo®

NINTENDO ®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

SOMMAIRE

LUCKY LUKE

ON L'APPELLE LUCKY LUKE 4

LES COMMANDES 5

MISE EN ROUTE 6

LA BARRE DES SCORES 8

OBJETS BONUS 9

LES ACTIONS DE LUCKY LUKE 10

LES TABLEAUX BONUS 12

LES SEQUENCES SPECIALES 15

On l'appelle Lucky Luke

Lucky Luke croit enfin avoir débarrassé le Far West des terribles Dalton. Il les conduit au pénitencier de Painful Gulch et il semble qu'ils n'en réchapperont pas avant de longues années. Le cow-boy solitaire peut tranquillement se retirer vers le soleil couchant en sifflotant son air préféré...

Mais patatras ! Ses espoirs sont anéantis par la nouvelle qui court : profitant d'une grâce présidentielle, les Dalton ont été libérés. Les voilà déjà en train de commettre leur premier forfait d'hommes libres en dévalisant la banque la plus proche après avoir délicatement assommé le directeur !

Plus une minute à perdre ! Il faut remettre les plus dangereux bandits du Far West à l'ombre avant qu'ils ne continuent de semer la panique sur leur passage.

Les Commandes

Manette Multidirectionnelle

- Déplacer Lucky Luke
- S'accroupir, prendre ou poser un objet
- Déplacer le curseur dans les différents menus
- Se hisser

Bouton START

- Commencer une partie
- Valider un choix
- Activer / Désactiver la pause

Bouton Y

- Permet d'aller plus vite

Bouton A

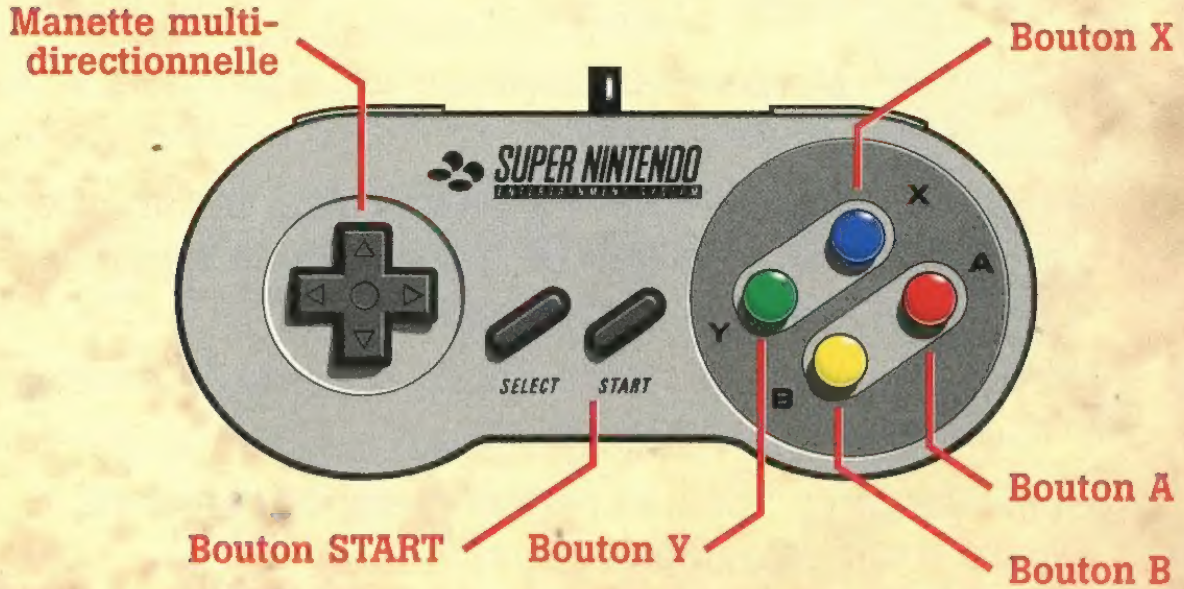
- Poser une charge de dynamite
- Donner un coup de pied

Bouton B

- Sauter
- Faire défiler les bulles de dialogues
- Valider la langue choisie

Bouton X

- Tirer
- Donner un coup de poing (quand Lucky Luke n'a plus de balles).
- Sélectionner la langue choisie



Mise en route

A. Branche ta console Super Nintendo.

B. Assure-toi que la manette N°1 est branchée correctement.

C. Assure-toi que ta console est hors tension avant d'insérer ta cartouche Lucky Luke, puis insère celle-ci dans la console.

D. Mets sous tension. Tu verras ensuite apparaître successivement les écrans de COPYRIGHT, de choix de la langue, le logo INFOGRAMES puis l'écran de présentation du jeu. Pour passer de l'un à l'autre de ces écrans, appuie sur le Bouton START jusqu'à obtention du MENU DE SELECTION qui offre deux possibilités :

- **JEU :** Si tu valides cette option, une partie commence.

- **OPTIONS :** Appuie sur le Bouton Start pour voir les options dont tu disposes et qui sont les suivantes:

1- Niveau : Tu as le choix entre deux niveaux de difficulté : Facile - Difficile

2- Musique : Mono - Stéréo
Bruitages : Mono - Stéréo

3- Musique : Marche-arrêt (tu peux écouter la musique pendant le déroulement de ta partie ou la supprimer et ne disposer que des bruitages).

4- Test des musiques : Cette option te permet d'écouter chacune des musiques du jeu.

5- Mot de passe : Cela te permet d'entrer un mot de passe (voir paragraphe suivant).

Mise en route

QU'EST-CE QU'UN MOT DE PASSE ?

A l'issue de certaines étapes de ta chevauchée, un mot de passe composé de quatre sommes d'argent te sera donné. Mémorise-le bien car il te permettra de recommencer une partie à l'endroit même où il t'aura été indiqué et non au tout début du jeu.

COMMENT ENTRER UN MOT DE PASSE DANS LE JEU LUCKY LUKE ?

Pour entrer un mot de passe : choisis la rubrique "mot de passe" dans le menu des options.

A l'aide des directions haut et bas de la Manette Multidirectionnelle, choisis la ligne sur laquelle tu souhaites modifier la somme en $. Utilise les directions droite ou gauche de la Manette Multidirectionnelle pour changer la somme en $.

- *Valide le mot de passe en appuyant sur le Bouton Start.*

La Barre des scores

Le Visage de Lucky Luke : Il se situe en haut à gauche de l'écran de jeu sur un panneau de bois composé de quatre morceaux. A chaque fois que Lucky Luke est touché par un ennemi ou par l'explosion d'une charge de dynamite, son visage change d'expression et l'un des quatre morceaux composant le panneau de bois se brise. Lorsque Lucky Luke est touché quatre fois, tu perds une vie.
Le chiffre à droite du visage de Lucky Luke t'indique le nombre de vies qu'il te reste.

Le Barillet : Il se trouve à droite du visage de Lucky Luke. Le chiffre à droite du barillet indique le nombre de barillets dont tu disposes. Chaque barillet te permet de tirer 6 fois.

La Charge de dynamite : Elle se situe à droite du barillet. Le chiffre à droite de l'icône dynamite indique le nombre de charges dont tu disposes.

Les objets : Lors de ton aventure au Far West, tu pourras collecter des objets qui te seront très utiles et qui figureront en haut à droite de l'écran de jeu : Une partition, des clefs, des pièces de monnaie, des morceaux de tuyaux, des pépites d'or, de la nitroglycérine, des morceaux de bois, une planche de bois, une corde, des morceaux de totem, etc.

Objets Bonus

La tête de Lucky Luke : Cet objet te permet de gagner une vie supplémentaire.

La charge de dynamite : Ce bonus crédite ta barre des scores d'une charge supplémentaire.

Le barillet : Ce bonus crédite ta barre des scores d'un barillet de six balles supplémentaires.

L'étoile : Ce bonus te permet de gagner un point de vie.

Icône Bonus : Dans chacun des tableaux de jeu, une icône "B" (comme Bonus) est astucieusement cachée. A la fin du tableau dans lequel tu évolues et si tu as trouvé cette icône, tu pourras jouer dans l'un des 3 tableaux bonus présents afin de te refaire une santé...

Les Actions

- ***Marcher à droite / à gauche :*** Utilise la droite ou la gauche de la Manette Multidirectionnelle.

- ***Courir :*** Appuie sur le Bouton Y et les directions droite ou gauche de la Manette Multidirectionnelle.

- ***S'accroupir, prendre ou poser un objet :*** Utilise le bas de la Manette Multidirectionnelle.

- ***Se hisser sur un bâtiment / une plate-forme :*** Appuie sur le haut de la Manette Multidirectionnelle.

- ***Poser une charge de dynamite :*** Appuie sur le Bouton A.

- ***Poser une charge de dynamite et la faire exploser plus tard :*** Appuie sur le Bouton A puis sur la droite de la Manette Multidirectionnelle pour déterminer le temps qui se passera avant son explosion (de 1 à 5 secondes).

- ***Faire un petit saut :*** Appuie sur le Bouton B.
- ***Faire un grand saut :*** Cours puis appuie sur le Bouton B dès que tu souhaites sauter.

- ***Tirer droit devant soi :*** Appuie sur le Bouton X.

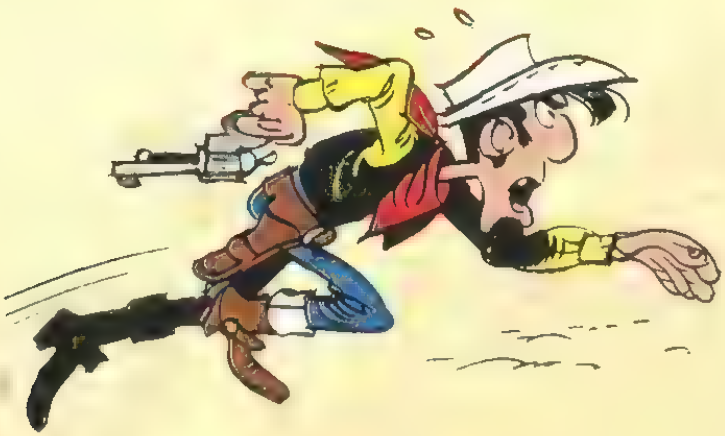
- ***Tirer droit derrière soi :*** Appuie sur le Bouton X puis sur la gauche de la Manette Multidirectionnelle.

Les Actions

- ***Tirer en l'air :*** Appuie sur le Bouton X puis sur le haut de la Manette Multidirectionnelle.
- ***Tirer en diagonale vers le haut :*** Appuie sur le bouton X puis sur la diagonale (haut) de la manette multidirectionnelle.
- ***Tirer en diagonale vers le bas :*** Appuie sur la bouton X puis sur la diagonale (bas) de la manette multidirectionnelle.

- ***Tirer accroupi :*** Baisse-toi puis appuie sur le Bouton X.

- ***Donner un coup de poing :*** Appuie sur le Bouton X dès que tu n'as plus de munitions et tu pourras donner des coups de poing.
- ***Donner un coup de pied :*** Appuie sur le bouton A
- ***Actionner un interrupteur :*** Tire sur un interrupteur pour l'actionner.



Les tableaux Bonus

A. LA LOTERIE

La chance va-t-elle être au rendez-vous ? C'est bien ce que se demande Lucky Luke. Pour le savoir, actionne la roue !

- *Avant de faire tourner la roue, place l'os sur la case de ton choix en appuyant sur le Bouton A.*
- *Puis fais tourner la roue en appuyant sur le Bouton B.*
- *Pour l'arrêter, appuie de nouveau sur le Bouton B.*

Un curseur se positionne sur une case :

1- Tu gagnes ce qui se trouve dans cette case

2- Tu gagnes ce qui se trouve dans la case et tu as le droit de rejouer si l'os se trouve où le curseur s'est positionné.

B. LE TIR DE BOUTEILLES

Un bar et des bouteilles, jusque là, rien d'inhabituel... Mais quand toutes ces bouteilles sont jetées de l'arrière d'un comptoir, tu comprends rapidement que l'on veut te mettre au défi : celui de prouver que tu es le meilleur tireur de l'Ouest !

- *Faire bouger le viseur : Appuie sur les différentes directions de la Manette Multidirectionnelle.*
- *Tirer : Appuie sur le Bouton X.*

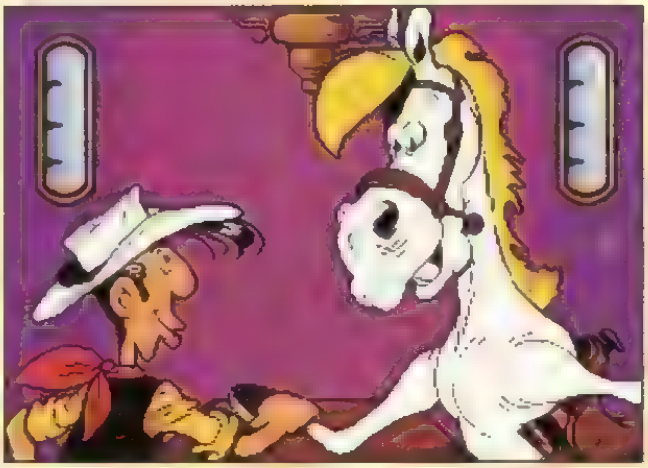
Qu'est-ce que cela rapporte exactement ?

- ***Bouteille bleue :*** Si tu tires sur une de ces bouteilles, tu gagnes une vie supplémentaire.
- ***Bouteille rouge :*** Deux bouteilles brisées et te voilà muni d'un barillet et d'une charge de dynamite supplémentaire.
- ***Bouteille verte :*** Trois bouteilles cassées et tu gagnes un point de vie .

Les tableaux Bonus

C. LE BRAS DE FER

Sacré Jolly Jumper ! Non content d'être le meilleur cheval de l'Ouest, il veut aussi montrer à Lucky Luke de quoi il est capable dans une partie de bras de fer.
Réagis Lucky, ne te laisse pas faire et lis attentivement ces conseils :



1- Il faut faire monter le niveau de la jauge. En effet plus le niveau de ta jauge est élevé, plus ta force est importante.

2- Il faut toujours garder un oeil sur le niveau de la jauge de Jolly Jumper.

3- Si le niveau de ta jauge est supérieur à celui de Jolly Jumper, c'est le moment de valider ta force.

4- Tu obtiendras la victoire lorsque la patte de Jolly Jumper sera plaquée contre la table.

- *Faire Monter le niveau de la jauge à 4 crans : Appuie rapidement sur les Boutons A et B (l'un après l'autre).*

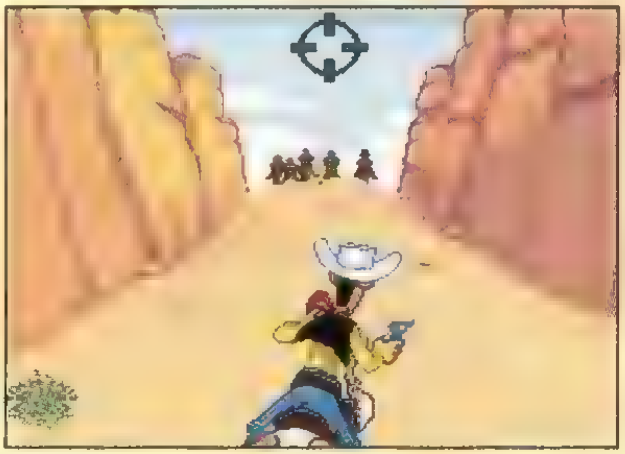
- *Valider ta force : Appuie sur le Bouton Y. Tu ne peux valider ta force que lorsque le niveau de la jauge atteint un cran complet.*

Les séquences spéciales

A. LE CANYON

Dans ce tableau, Lucky Luke chevauche Jolly Jumper et poursuit les Dalton qui lui jettent bon nombre de dynamites. Des pierres tombent du haut du canyon et des buissons entravent la progression de Lucky Luke. Comment éviter tous ces dangers ?

- *Diriger le cheval : Utilise la gauche ou la droite de la Manette Multidirectionnelle*
- *Tirer sur des objets : Utilise le Bouton X quand le contour du viseur est fixe.*



B. LA TORNADE

Voilà Lucky Luke qui se retrouve poursuivi par une tornade dévastatrice qui entraîne tout sur son passage... Voici comment lutter :

- *Se déplacer sur la gauche / la droite : Utilise la gauche ou la droite de la Manette Multidirectionnelle.*
- *Tirer : Utilise le Bouton X.*

C. LA RIVIÈRE

Te voilà parti pour le Pénitencier de Red Rock junction ! Prendre la rivière est un raccourci qui peut-être dangereux. Voici ce que tu peux faire pour t'en sortir :

- *Tirer sur des obstacles : Appuie sur le Bouton X.*

Avertissement sur l'épilepsie

À lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant. Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez IMMÉDIATEMENT cesser de jouer et consulter un médecin.

PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

INFOGRAMES garantit à l'acheteur initial de ce produit INFOGRAMES que le support sur lequel est enregistré le programme informatique est exempt de tout défaut de matière première ou de vice de fabrication pour un période de quatre vingt dix (90) jours à compter de la date d'achat. Ce logiciel INFOGRAMES est vendu "tel quel" sans aucune garantie expresse ou implicite, et INFOGRAMES n'est responsable d'aucune perte ni aucun dommage résultant de l'utilisation de ce programme. Pour une période de quatre vingt dix (90) jours, INFOGRAMES, accepte de réparer ou de remplacer, à sa discrétion, gratuitement, tout logiciel INFOGRAMES, qui aura été retourné au Service Clientèle, port payé, accompagné d'une preuve de la date d'achat. Le remplacement gratuit de la cartouche à l'acheteur initial représente toute l'étendue de notre responsabilité.

Veuillez-vous adresser à : INFOGRAMES - 84, rue du 1er Mars 1943 - 69628 Villeurbanne Cedex - FRANCE

Cette garantie ne s'applique pas à l'usure normale. Cette garantie ne s'appliquera pas et sera invalide au cas où le défaut du produit logiciel INFOGRAMES résulterait d'un usage abusif ou déraisonnable, d'un mauvais traitement ou d'un manque de soins. Ce programme ainsi que la documentation et le matériel qui l'accompagnent sont protégés par les lois nationales et internationales sur le copyright. Le stockage dans un système de récupération, la reproduction, la traduction, la location, le prêt, la diffusion, et la représentation publique sont strictement interdits sans l'autorisation écrite et expresse d'INFOGRAMES.

INHOUD

LUCKY LUKE

LUCKY LUKE IS ZIJN NAAM 18

DE BEDIENING 19

HET SPEL BEGINNEN 20

DE SCOREBALK 22

BONUS VOORWERPEN 23

MOGELIJKE HANDELINGEN 24

DE BONUS NIVEAU'S 26

DE SPECIALE SCENES 29

Lucky Luke is zijn naam

Lucky Luke denkt dat hij het Wilde Westen eindelijk verlost heeft van een verschrikkelijk geboefte : de Daltons. Hij brengt hen naar de gevangenis van Painful Gulch en alles wijst erop dat ze hieruit niet snel zullen ontsnappen... De cowboy kan met rustig gemoed de zonsondergang tegemoet rijden, zijn lievelingsdeuntje fluitend...

Maar nee ! Zijn hoop wordt in één klap verbrijzeld door het nieuws dat de ronde doet : de Daltons zijn op vrije voet dankzij een presidentiële gratieverlening. Nauwelijks vrijgekomen begaan ze reeds hun eerste misdaad door de dichtstbijzijnde bank te beroven nadat ze op fijnzinnige wijze de directeur buiten westen sloegen.

Geen minuut meer te verliezen ! Deze gevaarlijke bandieten moeten terug achter de tralies voordat ze nog meer paniek kunnen zaaien op hun weg.

De bediening

Vierpuntsdruktoets

- Lucky Luke verplaatsen
- Zich bukken, voorwerpen nemen of neerleggen
- De cursor in de verschillende menu's verplaatsen
- Zich ophijsen

START-Knop

- Een spel beginnen
- Een keuze bevestigen
- Pauze inlassen/opheffen

Y-Knop

- Mogelijkheid om sneller te lopen

A-Knop

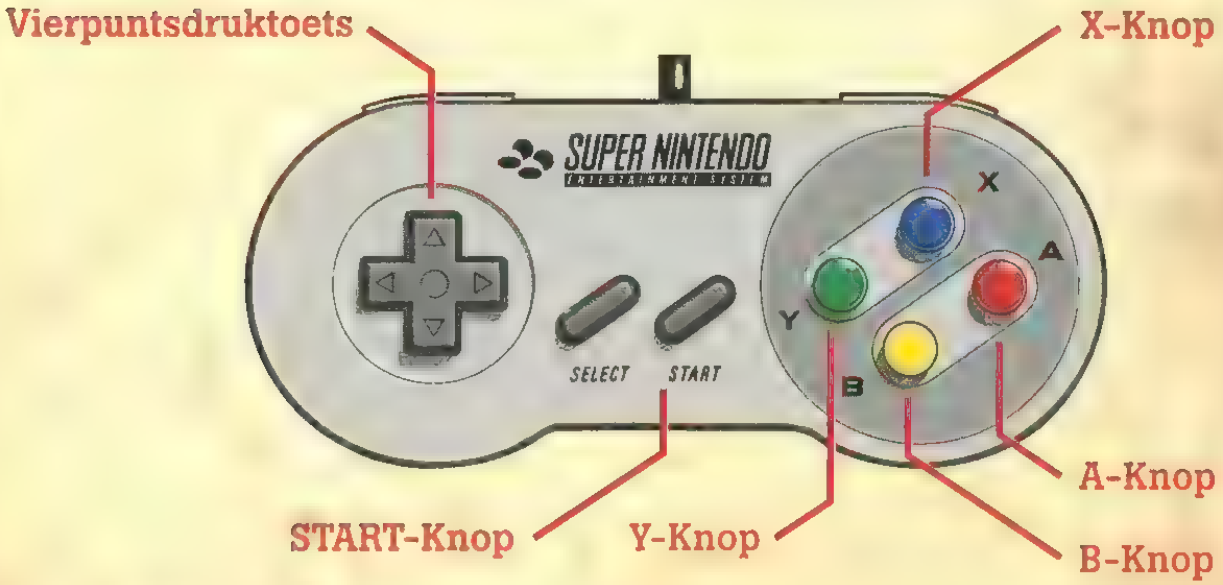
- Een lading dynamiet plaatsen
- Een stamp geven

B-Knop

- Springen
- De tekstballonnen laten defileren
- De gekozen taal valideren

X-Knop

- Schieten
- Een vuistslag geven (wanneer Lucky Luke geen kogels meer heeft)
- De gekozen taal selecteren



Het spel beginnen

A. Sluit je Super Nintendo console aan.

B. Vergewis je ervan dat pad n°1 correct aangesloten is.

C. Zorg ervoor dat je console uitgeschakeld is vooraleer je de cartridge inbrengt. Ok ? Breng deze dan nu in de console.

D. Zet de stroom aan. Je zal achtereenvolgens de schermen COPYRIGHT, de taalkeuze, het Infogrames logo en dan het presentatiescherm zien verschijnen. Om van het ene scherm naar het andere te gaan, druk je op de Start-knop totdat je het selectiemenu bekomt. Dit menu biedt 2 mogelijkheden :

- **SPEL (GAME) :** bevestig je deze optie, dan begint een spel.
- **OPTIES (OPTIONS) :** druk op de Start-knop om de opties te zien waarover je beschikt :

1- Level : je hebt de keuze tussen 2 moeilijkheidsgraden: makkelijk (easy) - moeilijk (hard)

2- Muziek (Music) : Mono - Stereo
Geluid (SFX) : Mono - Stereo

3- Muziek : uit-aan (ON/OFF : je kan de muziek beluisteren tijdens het verloop van het spel of deze uitzetten en alleen over de geluiden beschikken)

4- Muziektest (Music test) : deze optie biedt je de mogelijkheid alle muziekstukken van het spel te beluisteren.

5- Paswoord (Password) : laat je toe een paswoord in te brengen (cf. zie volgende paragraaf).

Het spel beginnen

WAT IS EEN PASWOORD ?

Aan het eind van sommige etappes van je tocht, krijg je een paswoord, samengesteld uit 4 bedragen geld. Onthoud dit goed, want deze code zal jou toelaten een spel te herbeginnen daar waar het paswoord toegekend werd en dan hoef je niet van vooraf aan te beginnen.

HOE BRENG JE EEN PASWOORD IN HET SPEL LUCKY LUKE ?

Om een paswoord in te zetten kies je de rubriek "Password" in het optiemenu.

Met behulp van de vierpuntsdruktoets kies je de lijn waarop je het bedrag in $ wil wijzigen. Gebruik nu de pijlen Links of Rechts van de vierpuntsdruktoets om het bedrag in $ te veranderen.

- *Bevestig het paswoord door op de Start-knop te drukken.*

De scorebalk

Het gezicht van Lucky Luke : bevindt zich links bovenaan het scherm op een houten paneel, samengesteld uit 4 stukken. Telkens Lucky Luke geraakt wordt door een vijand of door een dynamietexplosie, verandert zijn gezichtsuitdrukking en een van de stukken van het paneel wordt versplinterd. Wanneer Lucky Luke viermaal geraakt wordt, verlies je een leven.
Het cijfer rechts van het gezicht van Lucky Luke duidt het aantal resterende levens aan.

De revolvertrommel : bevindt zich rechts van het gezicht van Lucky Luke. Het cijfer rechts van de trommel duidt het aantal revolvertrommels aan waarover je beschikt. Met elke trommel kan je 6 schoten afvuren.

De dynamietlading : bevindt zich rechts van de trommel. Het cijfer rechts van de dynamiet icoon geeft het aantal ladingen waarover je beschikt aan.

De voorwerpen : Tijdens jouw Wilde Westen avontuur kan je zeer nuttige voorwerpen verzamelen die bovenaan rechts van je scherm zullen verschijnen : een muziekpartituur, sleutels, geldstukken, stukjes buis, goudklompjes, nitroglycerine, houtblokken, een plank, een touw, stukken van een totem, enz...

Bonus voorwerpen

Het hoofd van Lucky Luke : hiermee kan je een extra leven winnen.

De dynamietlading : deze bonus geeft je score-balk een extra oppepper.

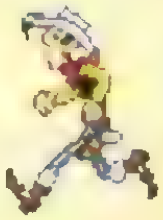
De revolvertrommel : hiermee krijg je een extra lader met 6 kogels.

De ster : met deze bonus kan je een extra levenspunt winnen.

Bonus icoon : in elk spelniveau zit een "B" icoon (van Bonus) heel listig weggestopt. Aan het eind van het niveau waarin je evolueert, en als je de icoon gevonden hebt, kan je in een van de 3 bonuslevels spelen en zo je gezondheid terug op peil brengen...

Mogelijke handelingen

- ***Naar rechts/links gaan :*** druk naar Links of Rechts op de vierpuntsdruktoets.



- ***Lopen :*** druk op de Y-Knop en naar Links of Rechts op de vierpuntsdruktoets.

- ***Zich bukken/een voorwerp nemen of neerleggen :*** druk naar Beneden op de vierpuntsdruktoets.

- ***Zich ophijsen aan een gebouw/platform :*** druk naar Boven op de vierpuntsdruktoets.

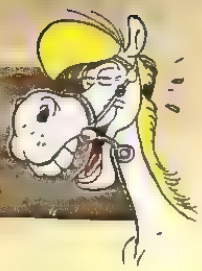
- ***Een lading springstof plaatsen :*** druk op de A-Knop.
- ***Een lading springstof plaatsen en ze pas later tot ontploffing brengen :*** druk op de A-Knop en dan naar Rechts op de vierpuntsdruktoets om de tijdspanne voor de explosie te bepalen (van 1 tot 5 seconden).

- ***Een kleine sprong maken :*** druk op de B-Knop.
- ***Een grote sprong maken :*** lopen en dan op de B-Knop drukken zodra je wil springen.

- ***Voor zich uit schieten :*** druk op de X-Knop.

- ***Achter zich schieten :*** druk op de X-Knop, dan naar Links op de vierpuntsdruktoets.

Mogelijke handelingen



- ***Vertikaal omhoog schieten :*** druk op de X-Knop, dan naar Boven op de vierpuntsdruktoets.

- ***Diagonaal omhoog schieten :*** druk op de X-Knop, dan diagonaal naar Boven op de vierpuntsdruktoets.

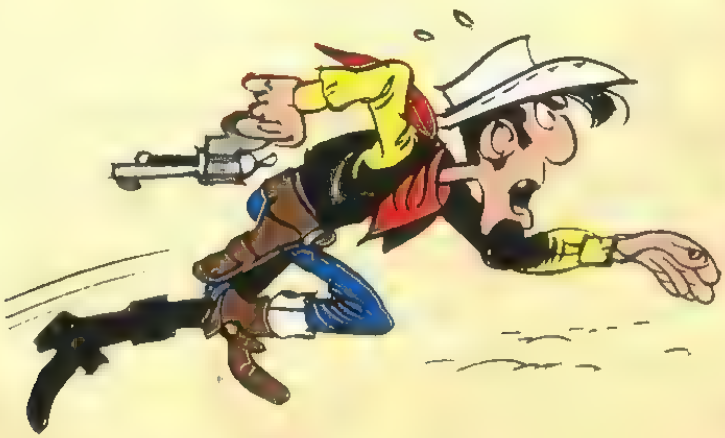
- ***Diagonaal naar omlaag schieten :*** druk op de X-Knop, dan diagonaal naar Beneden op de vierpuntsdruktoets.

- ***Gebukt schieten :*** buk je en druk op de X-Knop.

- ***Een vuistslag geven :*** druk op de X-Knop van zodra je geen munitie meer hebt en je zal rake klappen uitdelen.

- ***Stampen :*** druk op de A-Knop.

- ***Een schakelaar bedienen :*** schiet op een schakelaar om hem te activeren.



De bonus niveau's

A. DE LOTERIJ

Zal het geluk op de afspraak zijn ? Dit vraagt Lucky Luke zich af.

- *Om het antwoord te weten, draai je aan het rad. Vooraleer het rad te doen draaien, plaats je het bot op een vak van jouw keuze door op de A-Knop te drukken.*

- *Laat het rad nu draaien door op de B-Knop te drukken.*

- *Om het rad halt te laten houden, druk je opnieuw op de B-Knop.*

Een cursor zal zich op een vak plaatsen :

1- Je wint wat zich in het vak bevindt.

2- Je wint wat er in het vak zit en je mag nog een keer draaien als het bot zich bevindt waar de cursor zich plaatste.

De bonus niveau's

B. FLESSEN SCHIETEN

Een bar en flessen, niks ongewoons... maar als diezelfde flessen vanachter de toog worden opgegooid, dan begrijp je heel snel dat men je uitdaagt : je moet bewijzen de beste schutter van het Westen te zijn.

- *Het vizier doen bewegen : druk op de verschillende pijlen van de vierpuntsdruktoets.*

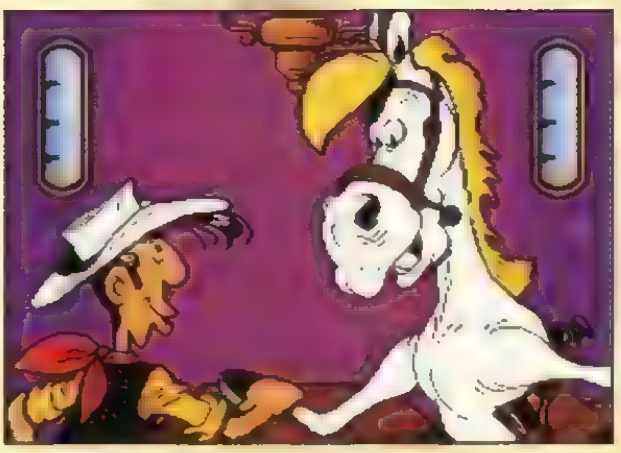
- *Schieten : druk op de X-Knop.*

Wat levert dit op ?

- ***Blauwe fles :*** een extra leven.
- ***Rode fles :*** schiet je twee rode flessen aan diggelen, dan krijg je een extra trommel of een extra dynamietlading.
- ***Groene fles :*** drie kapotte groene flessen betekenen een levenspunt erbij !

De bonus niveau's

C. ARMWORSTELEN



Die Jolly Jumper toch ! In plaats van zich tevreden te stellen met de reputatie van beste paard van het Wilde Westen, wil hij ook nog een keertje bewijzen wat ie waard is in een partijtje armworstelen.
Reageer Lucky, laat je niet op je kop zitten en lees aandachtig volgende tips :

1- Je moet het niveau van je peil doen stijgen. Hoe hoger dit niveau, hoe meer kracht.

2- Hou ook het peil van Jolly Jumper in de gaten.

3- Wanneer jouw peil hoger staat dan dat van Jolly Jumper is het ogenblik daar om je kracht te laten gelden.

4- Je behaalt de overwinning als Jolly Jumper's poot tot tegen de tafel wordt gedrukt.

- *Het niveau met 4 eenheden verhogen : druk snel succesief op de A- en B-Knoppen.*

- *Je kracht laten gelden : druk op de Y-Knop. Dit kan alleen als je peil het niveau van een volledige eenheid heeft bereikt.*

Speciales scènes

A. DE CANYON

In dit level geeft Lucky Luke Jolly Jumper de sporen en achtervolgt de Daltons die hem heel wat dynamiet toegooien. Stenen vallen van de Canyon en struiken bemoeilijken de doorgang van Lucky Luke. Hoe kan je al deze gevaren ontwijken :

- *Het paard leiden : naar Links of Rechts op de vierpuntsdruktoets.*
- *Schieten op voorwerpen : gebruik de X-Knop wanneer de omtrek van het vizier gefixeerd staat.*

B. DE TORNADO

Lucky Luke wordt achtervolgd door een nietsontziende tornado die alles op zijn weg verwoest. Hoe red je je hieruit ?

- *Zich naar links en rechts verplaatsen : naar Links of Rechts op de vierpuntsdruktoets.*
- *Schieten : gebruik de X-Knop.*

C. DE RIVIER

Daar ga je op weg naar de gevangenis van Red Rock Junction ! Deze rivier oversteken is een kortere weg, maar kan heel gevaarlijk zijn. Zo kom je er heelhuids uit :

- *Schieten op hindernissen : druk op de X-Knop.*

Credits

PRODUCED BY
Bruno Bonnell

PROGRAMMED BY
Alexandre Bacquart
Bertrand Félicité
Emmanuel Régis

TOOL PROGRAMMERS
Hung Huynh
Vincent Pourieux
Yannick Turbé

GRAPHICS
Loïc Barrier
Philippe Brolles
Pascal Casolari
Mathieu Reydellet
Jean-Marc Toroella

DESIGN
Vannara Ty

MUSIC & SOUND
L'éoscène
Emmanuel Régis

PRODUCTION TEAM
Nadège de Bergevin
Edith Protière

THANKS TO
Rodolphe Furykiewicz

Axel Neefs
and Lucky Luke Licensing

Sébastien Mayorgas
and Testing department

Béaté Reiter
Béatrice Rodriguez
and Translation department

Patrick Chouzenoux
Olivier Lachard
and Publishing department

INFOGRAMES

©1997 - INFOGRAMES MULTIMEDIA

Distribué par : INFOGRAMES - 84, rue du 1er Mars 1943 - 69628 VILLEURBANNE CEDEX - FRANCE

© LUCKY LUKE LICENSING

PRINTED IN JAPAN - IMPRIME AU JAPON